

SUPLEMENTO SOBRE JUEGOS PARA MÓVILES DE PC LIFE
MOVILIFE
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores terminales del mercado
STAR WARS
Rebelión en los móviles
BALDUR'S GATE
Rol a gran escala
Analizamos
JUICED
Carreras urbanas

MOVILIFE

Director: Jordi Navarrete
.navarrete@ed-aurum.com
Subdirector: David Navarro
l.navarro@ed-aurum.com
efe de redacción: Joan Font
.font@ed-aurum.com
Analistas y colaboradores: E. Artigas,
.Rivero, S. Sánchez.

Diseño y maquetación:
Dídac Campano y Alexandre Foix
Retoque digital: Dídac Campano
Publicidad: Roger Roca
.roca@ed-aurum.com

dita: Editorial Aurum, S.L.
Muntaner 462, 08006 Barcelona
eléfono: 93 268 82 28
ax: 93 310 65 17

ditora: Katharina Stock
dministración: Àlex Gascón
Directora de arte: Montse Pellicer
Responsable de marketing: Dinah Levy

Distribución: Comercial Atheneum, S.L.
eléfono 93 654 40 61
ax: 93 640 13 43
-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

mpresión: Rotographik, S.A.
epósito legal: B 9756-2005
rinted in Spain

YA CAMINAN SOLOS

Como comprobarás con sólo hojear la revista, las compañías de software más importantes apuestan alto por el mundo del ocio portátil. Saben que los usuarios de telefonía móvil utilizan sus terminales para llenar los tiempos muertos tanto como para realizar y recibir llamadas. Conscientes del riesgo que significa cualquier innovación, suelen apostar por conversiones de títulos con solera en otras plataformas. Las franquicias como *Star Wars* también son un filón inagotable de juegos pequeños en formato pero enormes en cuanto a jugabilidad. Sin embargo, compañías menos implantadas en el desarrollo para PC o consolas diseñan juegos exclusivamente para terminales. Incluso surgen otras orientadas exclusivamente a los móviles. Y es que los tiempos cambian. Un buen ejemplo es *Asphalt Urban GT* que surgió para móvil y ha dado el salto a la consola portátil Nintendo DS. Un paso natural dada la calidad de los últimos títulos. Los juegos para móvil ya caminan solos.

La Redacción

SUMARIO

En portada

Juiced

La velocidad y el tuning en un mismo título. En *Juiced* debes quemar el asfalto de los circuitos urbanos para ganarte el respeto de tu banda… y algo más.



Actualidad

Reportaje

Bazar telefónico

Análisis

GAMELOFT POR TODO LO ALTO

Presenta una impresionante lista de juegos

Desde Gameloft no están dispuestos a ceder ni un centímetro. La desarrolladora y distribuidora gala es todo un referente en el entretenimiento portátil. Y están dispuestos a que las cosas no cambien.

La lista de nuevos juegos viene cortada por el patrón habitual de la casa: licencias de renombre, calidad y juegos para todos los gustos.

Así, al lanzamiento de *Splinter Cell Chaos Theory* le acompañan más de media docena de nuevos títulos. Según afirma Michel Guillemot, presidente de Gameloft: "El catálogo de este año demuestra la profundidad y diversidad de nuestro talento". Para que las palabras no caigan en saco roto, Guillemot respalda sus palabras con la mejor de las justificaciones, los ejemplos.

Así, uno de los productos estrella de la compañía para este año, *Asphalt: Urban GT*, ya ha sido calificado por la prensa especializada como el mejor juego de carreras en 3D visto hasta la fecha. Y no será el único título que se aproveche de la más alta tecnología. También lo harán juegos como *Vijay Singh Pro Golf 2005* y *Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm*. En cuanto a las 2D, Gameloft ha presentado los siguientes títulos: *War of the Worlds*, *2005 Real Football*, *Platinum Solitaire* y *Tom Clancy' Rainbown Six Lockdown*. Ya lo ves, Guillemot no exageraba nada.



MOTOGP3

Pisando a fondo

Uno de los grandes juegos de carreras para móviles llega por fin a su tercera edición. Para que no pierdas detalle, este nuevo *MotoGP* podrá ser disfrutado en dos modos diferentes, el llamado modo MotoGP y el modo MotoGP Xtreme. En realidad, a efectos visuales y de jugabilidad son muy parecidos. Ahora bien, las diferencias las encontrarás en los distintos niveles y circuitos de cada uno. ¿Habrá suficientes circuitos? Para dar y tomar. En concreto, nueve en el modo MotoGP y seis en el MotoGP Xtreme.



Podrás pilotar motos de marcas reales como Kawasaki y Honda.



Cada uno de los pilotos tiene sus propias características.

Por lo que hemos visto, los gráficos de la saga han ido a más con esta tercera parte. Además, podrás pilotar motocicletas de marcas como Kawasaki, Honda, Yamaha y Ducati. Dará que hablar y mucho.

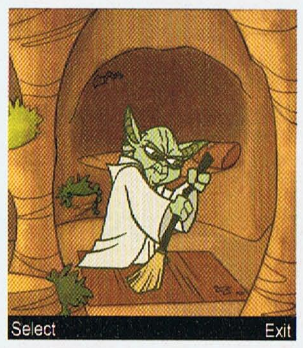
LA FIEBRE CONTINÚA

Siguen presentándose juegos de Star Wars

No se vayan todavía, que aún hay más. Como ya habrás comprobado, en este mismo número de Movilife hemos analizado un par de título de *Star Wars*, *Star Wars Battle Above Coruscant* y *Star Wars Puzzle*. Blaster. Pero como te anunciábamos al principio, no serán los únicos.

Y es que, a la espera de hacerse con el control del Universo, Lucas ha invadido nuestros móviles. Y tienes todo tipo de géneros para elegir. Desde la acción hasta el ingenio. Prepárate para *Ask Yoda* (preguntas y respuestas formuladas al maestro Jedi a pleno pulmón, que tiene unas 220 lineas de diálogo para responderte), *Star Wars Republic Commando* (cinco niveles en el que deberás correr a toda prisa, sortear obstáculos y enfrentarte al jefe de rigor, aunque también habrá sitio para la táctica) y por último el *Star Wars Trivia* (toda clase de preguntas para poner a prueba tu sapiencia sobre la saga galáctica).

***Ask Yoda* cuenta con más de 200 lineas de diálogo para responderte.**



La fiebre de *Star Wars* continuará invadiendo tu teléfono móvil.



***Star Wars Trivia* te doctora en la saga de George Lucas.**

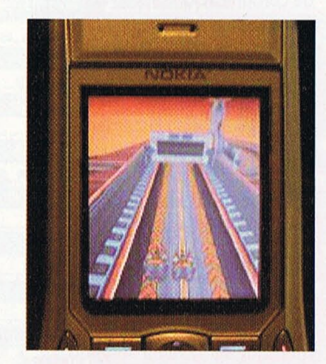
QUE NO PARE

Sigue el crecimiento de la industria del videojuego para móviles

Parece que no tiene límites. El videojuego sigue creciendo de manera imparable. Y en todas sus vertientes, de modo que el ocio virtual portátil no iba a ser menos.

Tal y como se desprende del último estudio avalado por Juniper Research, los analistas estiman que de los 17 billones (con B) que genera esta industria, se alcanzarán los 59 billones en el año 2009. Un cambio que tendrá lugar, siempre según los expertos de Juniper Research, gracias a la llegada y posterior implantación de los teléfonos de nueva generación. Según el doctor Windsor Holden, responsable del estudio que arroja estas cifras, el videojuego para móviles puede llegar a eclipsar divertimentos más tradicionales como acudir a los casinos gracias al cada vez más común uso de terminales vanguardistas.

Según parece, los tonos para móviles, que actualmente suponen un 33 por ciento del mercado, cederán su sitio a favor del videojuego hasta caer a un discretísimo 8 por ciento.



Más juegos con los terminales de nueva generación.

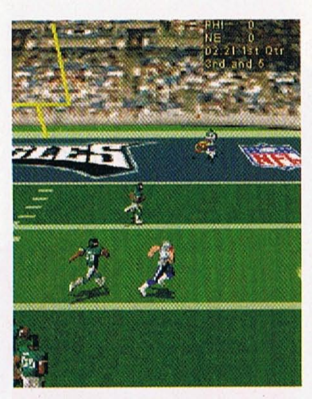
ELECTRONIC ARTS ENTRA EN JUEGO

Presenta sus linea de juegos para móviles

Electronic Arts no quiere quedarse sin su trozo de pastel. Conscientes de que los videojuegos portátiles van ganando en importancia, la compañía americana ha presentado su línea de juegos para móvil.

Y lo cierto es que la primera impresión ha sido tremenda. Con unos gráficos superiores a los visto hasta el momento, EA mostró a la prensa los ocho primeros títulos de los 20 que se lanzarán próximamente. *Madden NFL 2006*, *Need for Speed Underground 2*, *Tiger Woods PGA TOUR 2006* y *FIFA Football 2006* han dado el pistoletazo de salida. Además estarán disponibles titulos en 2D como *Poppit!*, *Turbo 21* y *Tri Peaks Solitaire*.

John Batter, vicepresidente y director general de EA para móviles, declaró que "El mundo de los videojuegos para teléfonos móviles está a punto de estallar. Mejores juegos, gráficos enriquecidos y comunidades más extensas llevarán a los videojuegos para móviles hacia nuevos caminos con experiencias tan cargadas de adrenalina como en su versión en consola".



Madden NFL 2006, uno de los primeros títulos en salir a la venta.

PRESENTACIÓN DE *ALONSO RACING 2005*

Digno de un campeón

A dos días de la carrera de Montmeló en la que Fernando Alonso demostró su valía pese a la adversidades, pudimos asistir a la presentación oficial del juego *Alonso Racing 2005*. Para tratarse de un juego para móviles la presencia de medios de comunicación superó las expectativas, y el propio Alonso no defraudó al atreverse a dar algunas vueltas con su Renault virtual. No en vano, se trata de un juego especial. Recordemos que se trata del juego de móvil cuya edición anterior fue la más descargada del pasado año, con aproximadamente 300.000 descargas.

Esta nueva edición cuenta con interesantes novedades ya que, además la competición monojugador, se ha añadido un modo multijugador gracias a la tecnología de los nuevos móviles de la generación 3G. De esta forma, los jugadores, además de descargar nuevos circuitos, podrán participar en campeonatos oficiales en carreras de hasta cuatro jugadores. Sólo los mejor posicionados tendrán acceso a premios como móviles de nueva generación, ropa oficial de los equipos de fórmula 1, invitaciones para el GP de Shangai. El mejor de los mejores tendrá un premio sorpresa que, por lo que dedujimos, podría tratarse de una experiencia única junto a Fernando Alonso.

Tras la batería interminable de preguntas sobre su marcha en el campeonato, el piloto asturiano nos confesó que, en los tiempos muertos como los viajes en avión, aprovechaba para jugar partidas a juegos como *Alonso Racing 2005*. Así que si estás interesado en disputar el campeonato virtual del juego, podrías acabar batiéndote contra el mismo Alonso.



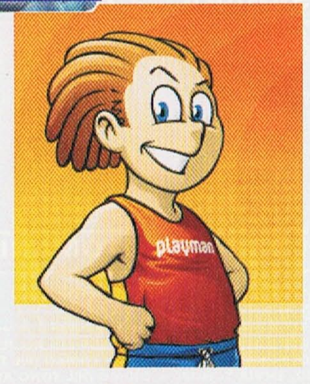
Poner el pub patas arriba es todo un aliciente.

REALNETWORKS LLEGA AL MERCADO

A la conquista del mercado

La compañia Realnetworks, especializada hasta hace poco en descargas de aplicaciones para PC, ha anunciado recientemente que comenzará a diseñar juegos para móviles. Para comenzar con buen pie, han adquirido a la desarrolladora con base en Helsinki, Mr.Goodliving, una empresa de probado prestigio en el desarrollo y posterior distribución de juegos para teléfonos móviles. Con este movimiento, Realnetworks incorpora un equipo con gran experiencia. Además, Mr.Goodliving también se beneficia del acuerdo. Sus productos serán distribuidos de momento sólo en EEUU y Asia.





NET FOOTBALL

Fútbol para todos

La desarrolladora AVAC presentó recientemente su juego estrella, Net Football. Se trata de un título que intentará mezclar en sí mismo elementos de lógica con otros propios del clásico simulador de balompié. Aunque Net Football está pensado como un juego para varios usuarios, podrás enfrentarte en solitario a la inteligencia artificial. Si quieres hacerlo contra otro rival de carne y hueso, tu oponente deberá contar con un teléfono con conexión a Internet. Podrás escoger a tus competidores entre una completa lista y mandarle mensajes mientras dure la partida.

Net Football calcurá tus estadísticas para después conectarte con otro usuario que tenga unos resultados parecidos a los tuyos.

Según informan desde AVAC, Net Football también contará con una versión tutorial del juego que te permitirá aprender su mecánica antes de lanzarte a competir por esos campos virtuales de Dios.

Player1 attack!

penalty

6

Exit

Ok

Podrás jugar a solas o en compañía.

SQUARE ENIX TAMBIÉN SE APUNTA

Los desarrolladores nipones llegan a tu móvil

La compañia Realnetworks, especializada hasta hace poco en descargas de aplicaciones para PC, ha anunciado recientemente que comenzará a diseñar juegos para móviles. Para comenzar con buen pie, han adquirido a la desarrolladora con base en Helsinki, Mr.Goodliving, una empresa de probado prestigio en el desarrollo y posterior distribución de juegos para teléfonos móviles. Con este movimiento, Realnetworks incorpora un equipo con gran experiencia. Además, Mr.Goodliving también se beneficia del acuerdo. Sus productos serán distribuidos de momento sólo en EEUU y Asia.



También habrá juegos de acción como *Musashi Mobile Samurai*.

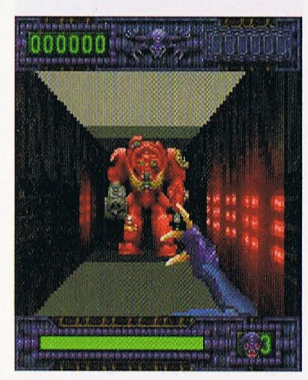
WARHAMMER 40.000: SPACE HULK

Batallitas para llevar

THQ wireless ha presentado recientemente su nuevo juego, *Warhammer 40.000: Space Hulk*. Como puedes imaginar, se trata de una versión para plataformas portátiles del popular juego de tablero. Según informan sus desarrolladores, el juego respetará las reglas y la estética del título original.

En *Space Hulk* viajarás a las entrañas de una estación espacial abandonada y llena hasta las entrañas de alienígenas con muy mala leche. "*Space Hulk* fue el primer juego de tablero que conoció una versión para ordenadores. Creo que es apropiado que ahora haga lo propio con esta plataforma", declaró Jon Gillard, de Games Workshop.

Gracias al dinamismo del tipo de partida que se quiere ofrecer, *Space Hulk* incluirá varios tipos de modos y escenarios. Por supuesto, estará presente la táctica basada en turnos típica del juego de tablero, pero también el frenesí de la acción en tiempo real. Esto convertirá a *Space Hulk*, según declaran los desarrolladores, en un juego accesible a todo tipo de públicos.



Space Hulk respetará el espíritu del juego original.

SHIRAD'S FORGE

Rol del bueno

Prepárate. Llega rol de muchos quilates a tu teléfono móvil. Y es que la desarrolladora danesa de watAgame ha anunciado el lanzamiento de *Shirad's Forge*. Ojo, porque estos europeos de watAgame saben lo que se hacen.

Como cualquier otro juego de este género, en *Shirad's Forge* se te propone un viaje a una época mítica. ¿Tu misión? Detener a un mago malicioso que está destruyendo la tierra de Eidolon.

A lo largo de cavernas de un volcán en activo, deberás ir recorriendo todo tipo de mapas repletos de peligros. Para poder llevar a buen puerto tu plan, lo clásico: haz morder el polvo a un buen puñado de monstruos, resuelve puzzles y, cómo no, enfréntate al mago en persona.

El juego se comunicará vía online con la Era de Eidolon, un servidor que te facilitará bajar todo tipo de extras para el juego: nuevos decorados, récords, nuevas criaturas y un largo etcétera.



Shirad's Forge es un juego de rol y aventura en estado puro.

RENUEVA TU MOVIL

Ya puedes jugar 3D en tu móvil 2D

O al menos eso es lo que promete la empresa InfoSpace con un revolucionario sistema: el Virtual 3D Simulator. Un motor gráfico que adapta los gráficos de última generación a los teléfonos que hasta el momento no eran capaces de gestionarlos.



"Los usuarios de móviles adoran los gráficos en 3D pero no todos tienen un terminal que les permita jugar a ellos. Hasta ahora". Así de rotundo se mostraba Steven Hoffman, productor ejecutivo del estudio de InfoSpace, Atlas. De hecho, la propia InfoSpace se encuentra en estos momentos desarrollando juegos que utilizarán esta tecnología. Habrá que echarles un vistazo.

JEWELL QUEST

A la búsqueda de la joya perdida



Originalmente *Jewell Quest* sólo existía para Internet.

La adaptación de juegos destinados a internet para plataformas portátiles es una fórmula de éxito probado. Una prueba fehaciente es el buen comienzo de Yahoo! en su nueva etapa con los teléfonos. Pues bien, I-Play va a hacer lo propio con este *Jewell Quest*, originalmente un juego que obtuvo una gran popularidad en Shockwave.com.

Aunque por las capturas que acompañan a esta noticia podrías pensar que se trata de un juego sencillo, *Jewell Quest* intentará hacérselas pasar canutas al tipo más listo. Se trata, ni más ni menos que de colocar por orden una serie de joyas. Pero el problema es que sólo podrás moverlas en determinadas secuencias (en grupo de dos, en una determinada dirección, etc.).

Con un apartado gráfico solvente y una jugabilidad a prueba de bombas, *Jewell Quest* bebe de las fuentes, por supuesto, del mítico *Tetris*. Así que no lo menosprecies. Ya has visto hasta donde pudo llegar la criaturita del ruso Pazhitnov.

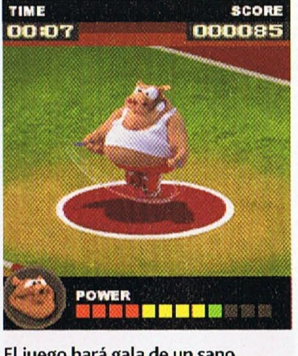
FATS THE PIG

Un cerdo muy atlético

Llega a tu teléfono un cerdito que en su versión PC ya hizo las delicias del personal allá por el año 2004.

Fats the Pig será en realidad un juego deportivo. Claro que aquí no verás correr a apolíneos personajes. Sólo a un torpe animalillo que a pesar de no haber sido dotado por la madre naturaleza con un cuerpo envidiable, pone todo de su parte para romper el crono. Después de la clásica sesión de entrenamiento, deberás ir mejorando tu marca para hacerte con un sitio en el podio.

El juego contará con varias disciplinas: salto de cuerda, cien metros lisos y salto de obstáculos. Con una simpleza envidiable (que se pondrá de manifiesto en el control: bastarán unas cuantas teclas para manejar a nuestro simpático protagonista), *Fats the Pig* cuenta con unos gráficos que se acercan a la estética del dibujo animado. Sin duda, estamos ante otro de esos juegos que no por simplones pueden ser menos divertidos.



El juego hará gala de un sano sentido del humor.

ED'S FARM

Una granja muy especial

¿Recuerdas *Los Lemmings*? Pues *Ed's Farm*, el juego de Touchlink, se inspira en ellos. El jugador tendrá que ponerse en la piel del dueño de una granja de conejos azules. Sí, has leído bien. Azules. Algo que el bueno de Ed quiere enseñar al mundo y por eso decide llevarlos a una feria. Su mujer, lamentablemente, no piensa lo mismo y ha llenado la granja de trampas que Ed y los conejos deberán sortear. Y de eso irá precisamente el juego. ¿Puedes hacerte una idea?



***Ed's Farm* se inspira en clásicos como *Los Lemmings*.**

CRIME SCENE DETECTIVES

Como en la tele



Mira las fotos y, a continuación, piensa en una serie de televisión. Premio. Has acertado. A nosotros también se nos vino a la cabeza el mismo título. CSI. Y es que de eso va precisamente. De asesinatos y de detectives (a los que tu encarnarás) dispuestos a resolver el crimen. Pero olvídate de ver a los personajes televisivos. Las semejanzas son muchas, claro, pero los diseñadores no contaban con la licencia oficial y han tenido que arreglárselas con personajes desconocidos.

Viendo las primeras imágenes, nos da la impresión de que lo han hecho a las mil maravillas. Podrás tomar el control total de la investigación así como visitar todo tipo de escenarios. Además, hablarás con los sospechosos, mandarás pruebas al laboratorio, seguirás la pista a matrículas, accederás a la base de datos de personas desparecidas... Vamos, el paquete completo para sentirte un policia científico de primera.

RACE2KILL

Locos al volante

La mezcla de acción desenfadada y automóviles ha dado un buen puñado de ejemplos de videojuegos cafres pero capaces de divertirte una cantidad obscena de horas. Pues bien, *Race2Kill* es el último ejemplo de que el género todavía tiene mucho que decir.

Podrás participar en nueve circuitos diferentes hasta ser el campeón absoluto de estas carreras frenéticas. Aunque de carreras más bien tienen poco. En realidad se trata de batallas entre coches con armas como aceite, misiles y minas.

Podrás escoger entre cuatro coches diferentes e ir mejorando sus armas. Tendrás que hacerlo usando la cabeza porque la inteligencia artificial no te lo va a poner nada fácil. Por cierto, que aquellos que terminen el juego obtendrán un premio. Ni más ni menos que un fondo de pantalla y un exclusivo tono para tu teléfono.



En estas carreras vale todo. No seas pardillo y da tu primero.

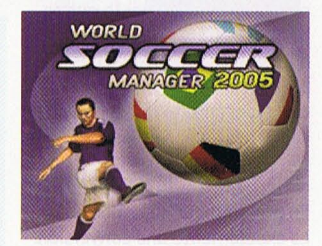
EN POCAS PALABRAS

PRUEBA Y DESCARGA

Ésa es la filosofía de July Systems. La cosa va más o menos así: te bajas el juego y si te gusta, te lo descargas definitivamente a tu móvil. En caso contrario, intentas olvidarlo lo antes posible. Aunque la iniciativa ha comenzado en Alemania, July Systems pretende exportarla a otros países en breve.

MANAGER MÓVIL

Los de MobilityZone.net vuelven a demostrar que su amor por el fútbol no tiene límites. Y por si no lo han dejado claro, nos marcan otro gol por toda la escuadra con su nuevo World Soccer Manager 2005. Un manager para móviles con todas las opciones propias de un subgénero al alza.



DEFENSORES DEL BYTE

Uno de los más grandes estudios de creación de juegos para móviles, Bytedefender, ha llegado a un acuerdo recientemente para diseñar sus juegos usando la tecnología Exit Games Neutron 2.0, lo que brindará a los desarrolladores toda una serie de nuevas herramientas para seguir creando juegos tan solventes como a los que nos tienen acostumbrados.

A LA RICA CONVERSIÓN

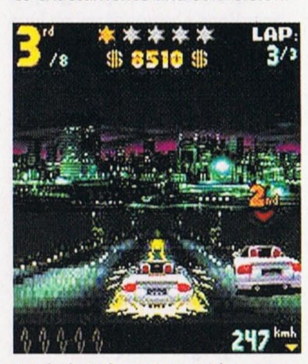
Títulos con solera desembarcan en nuestros móviles

Las conversiones de títulos que han triunfado en otras plataformas son una apuesta segura para desarrolladores y operadoras, pero ¿qué ocurre con los usuarios?

Siempre que surge una nueva plataforma de juegos, el ingenio de los desarrolladores se paraliza. Es entonces cuando recurren a las fórmulas de éxito en otros dispositivos de ocio. Los terminales móviles no han sido la excepción, por lo que se han convertido en el destino de numerosas conversiones procedentes tanto del mundo PC como del ámbito de las consolas sobremesa y portátiles.

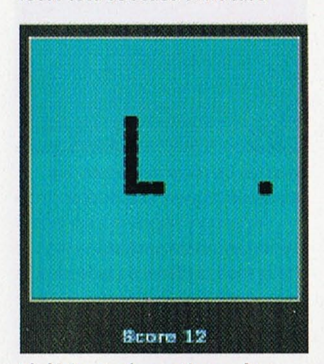
Tipos de conversión

En primer lugar, sepamos qué es exactamente una conversión.



Asphalt Urban GT, nacido para Java, y ahora en Nokia N-Gage.

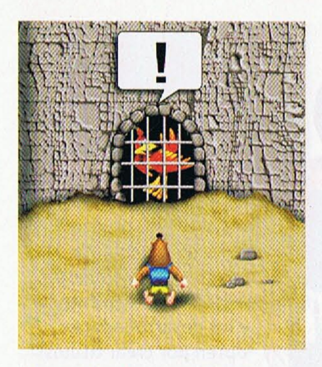
Básicamente, es el proceso por el que el código fuente de un juego (o cualquier otra aplicación) programado para funcionar en una determinada plataforma (digamos un PC) se modifica y adapta para que pueda funcionar también en una plataforma distinta (PlayStation2, por ejemplo). La conversión genuina y perfecta de un juego supone su traslado a otra plataforma sin que cambie ninguna de sus características. Nada más utópico. Este tipo de conversión ideal está abocada al fracaso



El clásico *Snake*, gratis para los usuarios de Nokia N-Gage.

Las consolas de sobremesa, un filón para las conversiones a móvil.

cuando las características técnicas de la plataforma de destino son inferiores a las de la plataforma de origen.
Según dichas diferencias, los desarrolladores pueden optar por limitar el número de niveles o escenarios, suprimir modos de juego o, incluso, modificar los gráficos. Así ocurre con las conversiones de títulos desarrollados originalmente para PC o para consolas de sobremesa que aterrizan en nuestros teléfonos móviles.
Las limitaciones draconianas que imponen la mayoría de los terminales a cualquier conversión derivan del empleo de pantallas de reducidas dimensiones y escasa resolución, procesadores poco potentes (en comparación con los usados en consolas y ordenadores personales), cantidades misérrimas de memoria y un sistema de control que no ha

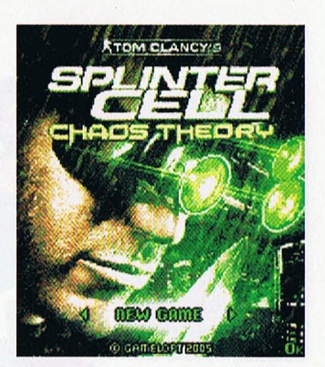


Si procede de una consola portátil, mejor que mejor.

sido concebido específicamente para jugar.
Las conversiones procedentes de las consolas portátiles, en cambio, permiten disfrutar en el móvil de juegos algo más ajustados al original gracias a sus mayores puntos de coincidencia en el apartado del hardware: sin ir más lejos, las consolas portátiles equipan pantallas más pequeñas así como controles más simples que los utilizados, por ejemplo, en el PC.

El género importa

Aparte del hardware, otro elemento que juega un papel destacado en este proceso es el género del título a convertir. Es obvio que las exigencias técnicas de un puzzle 2D no son las de un shoot´em up 3D. De ahí que el género influya en la versatilidad de las conversiones a una plataforma con limitaciones de hardware como es el móvil.
Este factor explica que las conversiones de puzzles, plataformas y carreras sean más comunes en el móvil que las conversiones de juegos de acción.
Respecto a los géneros, también resulta determinante la máquina de prudencia. Así, en las



Gameloft ha desarrollado 700 versiones de su Chaos Theory.

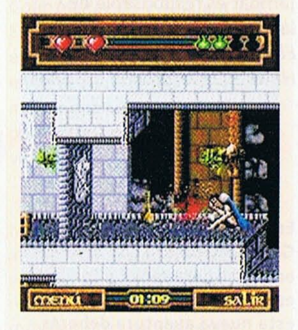
conversiones realizadas a partir de juegos para consola abundan los títulos de carreras, puzzles, plataformas y deportes mientras que en las de PC la aventura es el género predominante. En las conversiones de títulos de acción, en cambio, tanto el PC como las consolas generan un número similar de títulos.
Sin embargo, las conversiones a telefonía móvil de los juegos de acción, resultan engañosas. Al tratarse de juegos que terminan inscribiéndose en el género de las plataformas, la propia definición de conversión queda en entredicho.
No te lleves a engaños. Que dos juegos para distintos sistemas de entretenimiento se denominen igual, no es garantía de que estemos ante una conversión genuina. De hecho, muchos títulos no tienen en común más que el nombre. Bien entendida, la conversión debe mantener la esencia del título original y esa esencia tiene mucho que ver con el aspecto gráfico y la jugabilidad.

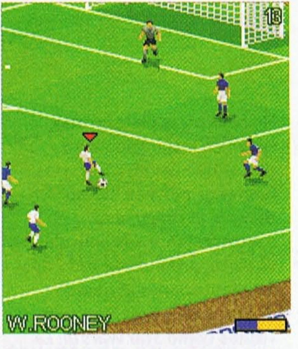
Conversiones para todos

Las conversiones y ediciones para móvil de juegos que han triunfado en otras plataformas constituyen una parte muy importante de la producción de las compañías desarrolladoras de títulos Java. Así por ejemplo, la francesa Gameloft se encarga de realizar, entre otras cosas, las conversiones para tecnología Java de los títulos de éxito de Ubi Soft. Las diversas ediciones para móvil de las sagas *Splinter Cell, Prince of Persia, Ghost Recon* o *Rayman* son algunas de sus creaciones.
A su vez, Electronic Arts, un peso pesado en la industria de los videojuegos, combina lanzamientos originales para

Títulos de película

No sólo otras plataformas sirven de inspiración a los títulos que llegan a nuestros teléfonos móviles. Como siempre el cine y, más concretamente, las películas de éxito, promueven todo tipo de adaptaciones al mundo de los videojuegos Java. Títulos como *Star Wars III: La venganza de los Sith*, *El Señor de los Anillos - La Trilogía*, *Blade III Trinity*, *Elektra*, *2 Fast 2 Furious* o *Buffy cazavampiros* constituyen claros ejemplos de esta fructífera relación entre el cine y los videojuegos para móviles.





Los títulos deportivos, entre los *conversos* más descargados.

móviles con ediciones de sus sagas de *Los Sims, Need for Speed Underground* o *FIFA Football*.
Por su parte, la conocida Jamdat es responsable de las conversiones de las sagas *El Señor de los Anillos, Tony Hawk´s Underground* o títulos como *Wakeboarding Unleashed*.
La compañía Synergenix Interactive, Zsubsidiaria de Kayak Interactive, se encarga por otro lado de realizar conversiones de juegos de la compañía SCI. Entre sus títulos se encuentran las versiones para móviles de las series *Colin McRae Rally* y *Conflict*.
Otra de las compañías conocidas en el sector de los videojuegos es THQ, quien cuenta con la división THQ Wireless para desarrollar juegos Java como *Moto GP* o *Spy Hunter* así como otros muchos titulos deportivos de la calidad de NBA Basketball 2005.

¿En una sola dirección?

La razón por la que nos solemos referir a conversiones a terminales desde otras plataformas y no al revés es porque los juegos para móviles no dejan de ser relativamente nuevos. Hasta que este sector no esté asentado y los desarrolladores opten por crear títulos originales para esta plataforma, la hegemonía de los títulos portados seguirá predominando en el sector. Pese a todo, algunos desarrolladores de juegos para móviles han comenzado también a programar para otras plataformas. Algunos, incluso, ya han portado títulos originalmente pensados para los terminales. Éste es el caso de Gameloft, quien se ha encargado de

CONVERSIONES SOÑADAS

SPLINTER CELL

Esta saga desarrollada por Gameloft cuenta con diversas entregas para móvil y la última en llegar es *Chaos Theory*. En esta nueva aventura deberás evitar que un virus informático provoque un ataque nuclear sin precedentes.



PRINCE OF PERSIA

Prince of Persia es otra serie de éxito que ha sido portada al móvil. La última entrega es *Prince of Persia: El alma del guerrero* y ofrece 10 niveles, múltiples enemigos con diferentes habilidades, nuevos movimientos así como un nuevo modo Arena.



FIFA FOOTBALL

Electronic Arts ha trasladado al móvil las sagas de sus principales juegos deportivos y *FIFA Football* no podría faltar. La presencia de la franquicia futbolística ya es habitual a la cabeza de las listas de descargas. El último éxito se llama *FIFA Football 2005*.

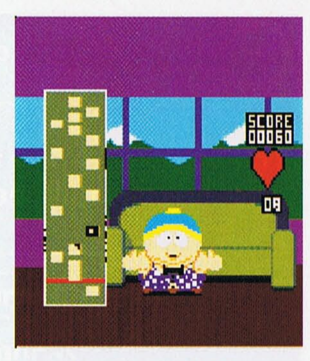




Garfield ya es un experto en esto de los videojuegos.



En *2 Fast 2 Furious* te informa una discreta señorita.



Los amigos de *South Park* tampoco se pierden una.

realizar la conversión de su juego para móvil *Asphalt Urban GT* a la consola portátil Nintendo DS.

Un filón para las operadoras

Todas las compañías de telefonía se afanan en incluir las conversiones de títulos que han cosechado el éxito en el ámbito de las consolas o del PC. De un rápido vistazo a las listas de juegos más descargados en nuestro país, comprobamos que los primeros puestos están copados por ediciones para móvil de juegos de éxito, y no por títulos específicamente desarrollados para tecnología Java. Así, *Prince of Persia: El alma del guerrero* o *NBA 2005* ocupan lugares destacados en la lista de descargas de Telefónica; a su vez, en Vodafone la versión para móviles de *FIFA Football 2005* se lleva el gato al agua mientras que en Amena entre los títulos mejor posicionados encontramos a *Colin McRae 05* y *Resident Evil*. En definitiva, y a juzgar por el éxito que estos títulos tienen entre el público, todo parece indicar que las conversiones para móviles gozan de una salud vigorosa.

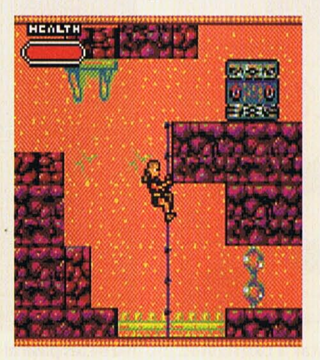
COLIN MCRAE

El indiscutible rey de los rallies, *Colin McRae*, también compite en los teléfonos móviles. Desarrollado por la compañía Synergenix Interactive, la última entrega de este juego es el *Colin McRae 05* y constituye todo un alarde de tecnología 3D.



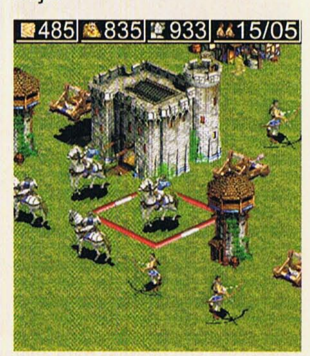
TOMB RAIDER

La heroína más sexy de los videojuegos no se pierde una y, por eso, no ha querido faltar a su cita con los móviles. Actualmente, la compañía In-Fusio está trabajando en la segunda entrega de la serie para móviles que nos llevará de viaje por Escocia y el Tibet.



AGE OF EMPIRES

In-Fusio también prepara una adaptación para terminales móviles de *Age of Empires II*, uno de los juegos de estrategia más célebres de todos los tiempos. Este título aparecerá en versiones de ExEn, Java y Doja.



GÉNERO: Carreras **DESARROLLADOR:** Juice Games **WEB:** www.thqwireless.com

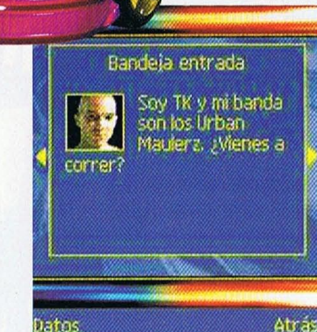
JUICED

El más rápido de la banda

Los gráficos son sólo una parte de los juegos. Cuesta asimilarlo. Se necesitan años, pero una vez lo interiorizas, aprendes a valorar una pequeña maravilla como *Juiced* como lo que es: un juego de carreras trepidante y con dificultad sucesiva. Tienes dos modos de juego. En el primero, el arcade, puedes escoger entre varias carreras callejeras. En el otro, el sprint, te limitas a cambiar de marcha en una recta en el momento exacto para sacar a tus contrincantes esos metros de ventaja que te harán ser el ganador. En cualquiera de estos dos modos de competición rápida, elegirás el coche entre una limitada gama. Claro, al principio no esperes más que un deportivo pequeño. Confía en tu destreza al volante y obtendrás mejores coches.

PAGUE Y PIERDA

Por eso está el otro modo de juego, el de carrera, en el que tendrás que ir superando los desafíos de las bandas callejeras y ganarles en las apuestas de las carreras ilegales en los circuitos urbanos. Poco a poco irás amasando algo de dinero, que lo emplearás para trucar tu coche con mejoras que te permitirán correr mejor, ganar más, y quedarte con los coches de tus derrotados rivales. Una vez los tengas todos, aceptarás el reto de ganar con el peor coche, lo que requerirá más pericia por tu parte. Vamos, que aquí el que no corre, vuela.

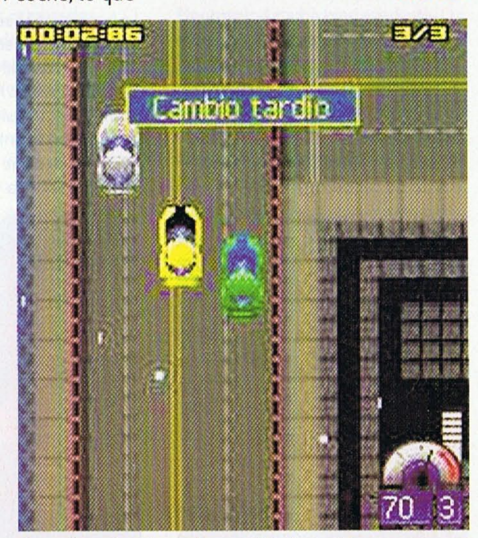


La salida es uno de los momentos más espectaculares.

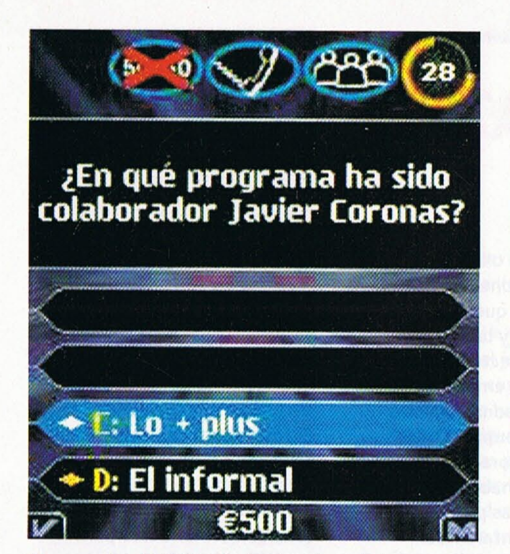




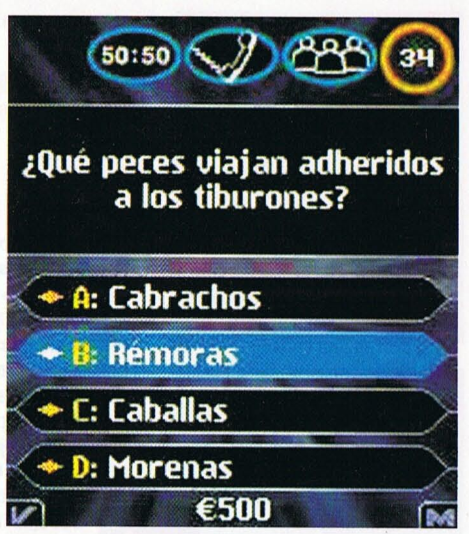
Las curvas son idóneas para adelantar a tus rivales.



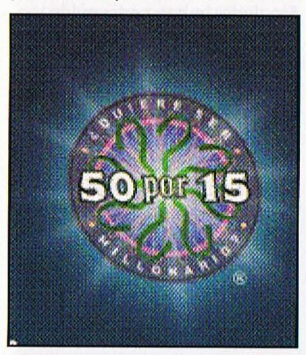
No se les pasa ni una: has cambiado mal de marcha.



El comodín del 50% elimina la mitad de las posibles respuestas.



La interfaz es igual que el de la televisión.



50:50 24
¿Qué es alguien nacido en Riga?
A: Letón
B: Lituano
C: Lapón
D: Estonio
€16,000

Utiliza los comodines con mucha cabeza para no perderlo todo.

GÉNERO: Preguntas **DESARROLLADOR:** Macrospace Ltd.
WEB: www.mediafusion.es

50X15

El comodín de la llamada

Hay que rechazar imitaciones, aunque cuando el producto imitado sale tan bien, el dicho pierde consistencia. En este juego de preguntas y respuestas, te sentirás como si al levantar la vista de la pantalla de tu móvil, vieses a Carlos Sobera con la cejita de marras preguntándote si estás realmente seguro de la respuesta que has elegido. Y no lo decimos en vano, la interfaz gráfica es idéntica la del famoso concurso televisivo, con la salvedad de que los comodines disponibles figuran como botones arriba. La mecánica es la del concurso de televisión: empiezas respondiendo preguntas sencillas por un valor creciente de dinero, de manera que cuanto más acumulas más te arriesgas. Pero siempre puedes retirarte y quedarte con lo ganado. La dificultad de las preguntas asciende gradualmente, aunque el tiempo pasa tan deprisa, que enseguida verás que ni comodines ni nada, la situación es crítica. Si te gustan los concursos de preguntas y respuestas, sin duda éste es tu juego y no debes dejarlo pasar.

★★★★½

GÉNERO: Rol **DESARROLLADOR:** Sorrent **WEB:** www.sorrent.com

BALDUR'S GATE

Rol portátil

Uno de los juegos de rol más aclamados para PC cuenta ya con su versión para móviles. Las limitaciones son evidentes, pero Sorrent ha conseguido darle la acción necesaria para que sea atractivo y, de paso, respetar las reglas del rol. El título está ambientado en el *Forgotten Realms*. Tu misión es la de frenar al Culto del Dragón en su empeño por sumir a Faerun en una guerra apocalíptica. Al empezar la partida deberás elegir tu personaje. El título ofrece cuatro razas (Humano, Semielfo, Elfo o Semiorco), y cinco clases de personaje (Bárbaro, Guerrero, Paladín, Pícaro o Hechicero). Las combinaciones son variopintas, lo que aumenta la jugabilidad, y la elección afecta muy directamente el juego. Una vez empezada la partida, el personaje ganará experiencia y puntos con los que podrá mejorar alguna de sus seis habilidades. Durante las partidas, deberás interactuar con varios personajes. El juego incluye un amplio amalgama de caracteres no jugador. Desde clérigos o mercantes hasta 19 monstruos con pérfidas intenciones. Algunos te ofrecerán tratos o te indicarán objetivos.



Una aventura de rol 100%.

Otros serán carne de tus armas conjuros.

Sorrent ha hecho un considerable esfuerzo para trasladar el rol de *Baldur's Gate* a la pequeña pantalla. Sin duda, lo han conseguido. Sin embargo, no el juego no es ninguna maravilla gráfica ni resulta sencillo navegar por los escenarios. A pesar de los combates constantes, si no eres un rolero avezado, acabará por desencantarte. El juego está lleno de objetos, pociones, armas y hechizos que deberás combinar de acuerdo con el personaje para salir airoso del envite. Rol en estado puro.

★★★★☆



Tomar decisiones es vital para continuar.

Comprar ítems
Oro: 138
Poción de PG 2
Poción de MP 2
Espada corta(+2) 1
Cuchillo arroja.(+1) 1
Daga 3
Maza 2
Cimitarra 2
Maza de armas 1
Arm. tela(+1) 1
Comprar
Volver

Encontrarás mercaderes que te ofrecerán sus productos.



El inventario es tu seguro de vida.

GÉNERO: Carreras **DESARROLLADOR:** Microjocs Mobile **WEB:** www.movistar.es

MOVISTAR RACING

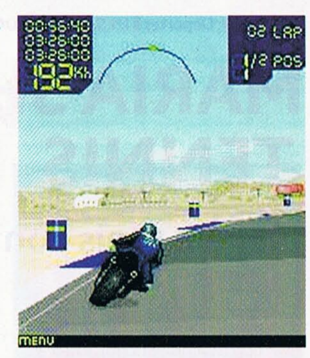
Un botoncito y a correr

Telefónica móviles ha lanzado este trepidante juego coincidiendo con el mundial de motociclismo, y la verdad es que más oportuno no se podía ser. Por defecto, el juego viene con tres circuitos: Jerez, Estoril y Shangai. Pero hay muchos más, aunque por desgracia no son gratis. Te los tendrás que bajar del servidor por GPRS y eso cuesta dinero. Ya en el juego, las carreras no resultan sencillas. Estás solo y corres a tus anchas por el circuito, pero o te conoces bien el trazado, o no te dará tiempo de frenar y entrar en cada curva como es debido. Las caídas te perseguirás tanto si te sales como si te pliegas demasiado sin frenar. Pronto comienzas a pulir tu estilo, y ahí es donde el juego te engancha de lleno.

Batiendo marcas

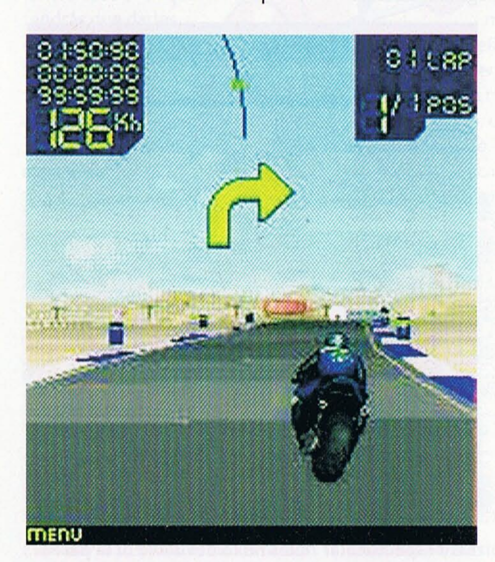
Básicamente, el juego se basa en la moda de competir contra uno mismo, en lugar de competir contra la inteligencia artificial. Son tres vueltas por carrera, y siempre compites con una moto que en realidad responde a las actuaciones de tu mejor marca. Puede que llegue un punto en el que ya no seas capaz ni de superarte a ti mismo, por lo que habrá llegado el momento de subir la marca al servidor. Presume de mejor vuelta con los otros jugadores. En esta liga de elite, el tiempo es oro.







El de ahí delante eres tú. ¡Que no te atrape el pasado!



Una discreta flecha te avisa del sentido de la curva.



Si insistes en plegarte te irás igualmente al suelo.

GÉNERO: Deportes **DESARROLLADOR:** Dhruva Interactive **WEB:** www.iplay.com

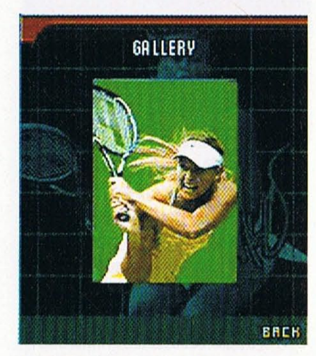
MARIA SHARAPOVA TENNIS

Juega a tenis con profesionales

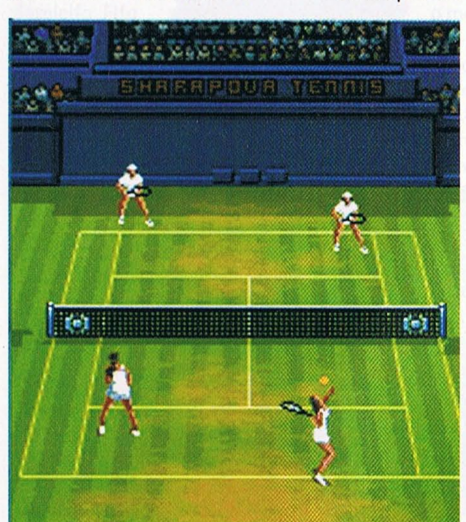
De entrada no parece un título con mucho gancho, ¿otro juego de tenis? Lo cierto es que poco a poco te acaba atrapando. Puede que al ir a jugar la primera partida en modo rápido, todavía lo dudes. Juega y verás. Escoge el tipo de pista (dura, tierra batida o hierba), el nivel de las contrincantes, la duración de la partida (entre 1 set y 5 partidos), y el modo: individual o dobles. En tu primer saque puede que la bola no pase más allá de la red, pero pronto lograrás ganar tu primer set y le irás cogiendo el truco a tus contrincantes. Empezarás a combinar devoluciones del derecho y del revés, con mates, dejadas y globos. Casi sin darte cuenta, eliminarás contrincante tras contrincante y pedirás a gritos una contrincante digna de ti.

De nunca acabar

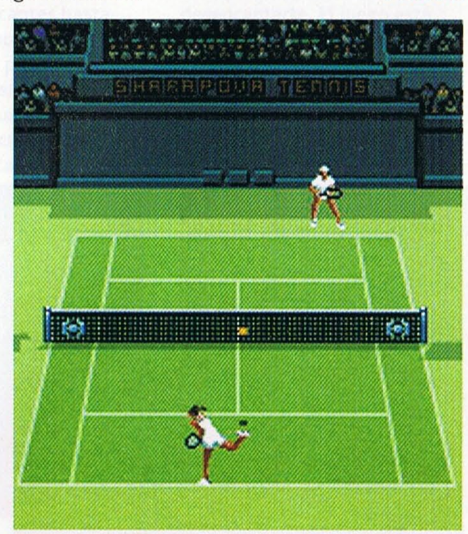
Pronto habrá llegado el momento de pasar al modo de juego de Tour Profesional. Puedes tener hasta cinco tours grabados simultáneamente. En cada uno, irás jugando sucesivamente el Pacific Open, el Torneo Europeo, los torneos Británicos y el US Pro Tennis. Por cada partido ganado, acumularás ganancias, y así irás desbloqueando imágenes reales de María Sharapova en la galería de fotos. En fin, un juego entretenido, adictivo como el que más, y tan largo que no te lo acabarás. ★★★★☆



Las fotos reales de Sharapova son un incentivo para ganar.



Las partidas a dobles son confusas y requieren concentración.



Este espectacular revés no lo devuelve ni la pared del fondo.

GÉNERO: Plataformas **DESARROLLADOR:** Livingmobile **WEB:** www.livingmobile.net

SUPER BOMBERMAN

A bomba abierta

El clásico de Hudson vuelve a la carga con unos buenos gráficos e infinidad de sonidos. Cuesta creer que sea tan adictivo con un manejo tan simple. De hecho, sólo necesitarás los controles de dirección y una tecla adicional para ir colocando bombas a diestro y siniestro. El título dispone de dos modos de juego. Por un lado, el modo clásico, en el que debes destruir a bombazo limpio los ladrillos del escenario para dejar al descubierto la salida. Pero no estás solo. Existen facinerosos a los que tendrás que darles el mismo jarabe. Son de variados tipos y su comportamiento también sigue unas pautas distintas. A medida que avances hasta el nivel 30, la dificultad irá en aumento.

Destrucción sin límite

Más adictivo e intenso es el modo versus. Aquí debes competir contra tres oponentes. Puedes editar los perfiles de los personajes para que se comporten de distinto modo. El objetivo no es otro que sobrevivir a los múltiples atentados de los que serás objeto. Obviamente, es importante participar en la refriega facilitando al adversario tropiezos con tus bombas. También existen ladrillos y, debajo de ellos, ítems que te permiten ser más destructivo y eficiente. Pero no tienes todo el tiempo del mundo para acabar con tus rivales. Pasado el tiempo fijado, el escenario se va reduciendo. Eso facilita la posibilidad de acabar con tus



Coge ítems y tus bombas resultarán más poderosas.

rivales. Los escenarios son variados y están ambientados de distinta forma, lo que añade atractivo visual al juego. Puede que por un momento hayas pensado que se trata de un juego simple. Lo es en cuanto a manejo, pero no es tan fácil saber el momento justo de soltar la bomba. *Super Bomberman* es un juego adictivo y luchar contra tres rivales controlados por la máquina. Todo un reto.

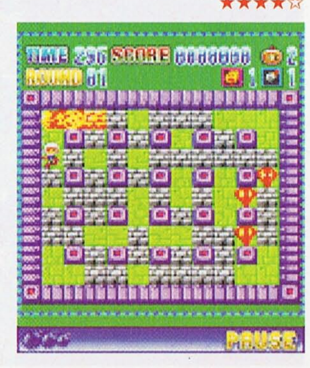
★★★★☆



Eliminar a tus rivales no es nada fácil.



En el modo clásico, debes buscar la salida del nivel.



Cada pantalla te respetarán menos.

GÉNERO: Estrategia **DESARROLLADOR:** Living Mobile **WEB:** http://livingmobile.net

GUERRILLAS

Comandos en miniatura

Estamos ante la encarnación de la estrategia en tiempo real en un juego para móvil. En *Guerrillas*, controlas varios soldados, cada uno con sus habilidades distintas, que deberás proteger y cuidar para llegar con ellos al final de cada misión. Todos tienen un arma principal y una secundaria. Cuentas con un soldado raso, armado con Kalashnikov y granadas, y un conductor, con pistola y caja de herramientas. Otros personajes destacables son el médico, con el que podrás curar miembros de tu equipo heridos, el francotirador, con un fusil de gran alcance (aunque para disparar debe detenerse), y un zapador, armado con un M-16 y con las muy útiles cargas de demolición.

Controlas un personaje cada vez, con lo que los miembros que no estés controlando pasan a la defensiva y sólo disparan si alguien se acerca. Eso sí, nunca los dejes de espaldas al enemigo. Si lo haces, lo más probable es que los encuentres muertos cuando vayas a por ellos.

HAY QUE COORDINARSE

En las sucesivas misiones del juego, tendrás como mínimo un par de soldados de cada tipo, aunque unas veces tendrás que apañártelas por tu cuenta y otras tendrás el apoyo de todo el equipo. Los enemigos vienen de uno en uno o en pequeños grupos, por lo que es aconsejable no atacar frontalmente y esperar a emboscarlos. El peligro viene cuando hay jeeps o blindados enemigos. En ese caso, tendrás que usar tu conductor para robar otro vehículo y hacerles frente o bien colocar una carga como trampa.

No es que las misiones resulten muy difíciles, pero requieren cautela para salir airoso de cada una de ellas. Sólo así podrás acabar con el guerrillero más buscado, Tortega.

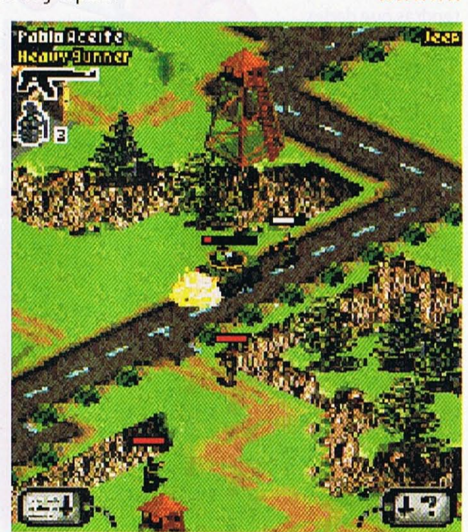




Puedes controlar vehículos artillados.



Ojo con la colocación de tu equipo en los combates masivos.



Las granadas siempre acaban dando su resultado.

GÉNERO: Plataformas **DESARROLLADOR:** ManaStone **WEB:** www.manastone.com

GAROO ADVENTURE

A saltar se ha dicho

Garoo Adventure es un perfecto ejemplo del tipo de juego que uno busca para entretenerse sin romperse el coco.



Ten mucho cuidado con pisar donde no debes.

Se trata de un juego de habilidad, con una dificultad discreta, para que disfrutes con un avance rápido (en este caso, más que avanzar, asciendes) subiendo nivel tras nivel. La protagonista del juego tiene una pasión que no le deja vivir: subir a lo más alto. No, no es una arribista, es que se divierte sorteando las distintas plataformas y obstáculos hasta llegar a lo más alto de cada nivel para pasar al siguiente desafío. En su camino ascendente debe apoyarse en lianas, plataformas deslizantes y, sobre todo, en sus brincos. Si bien al principio, cuesta un poco dominar los saltos, en cuanto consigues pulsar dos teclas a la vez en el momento adecuado, es pan comido. Al cabo de unas horas de práctica, te sorprenderás de lo rápido que avanzas . Pero, alerta, porque te esperan muchos peligros, como esos obstáculos con forma de bichos terribles, sobre cuyas cabezas tendrás que saltar. O ellos o tú.



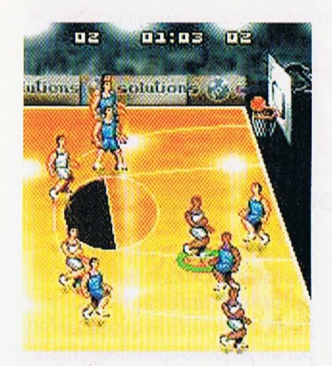
Una dieta rica en fruta ayuda a seguir saltando.

★★★★☆

GÉNERO: Deportes **DESARROLLADOR:** MSolutions **WEB:** www.msolutions.es

ACB 2004-2005

La cuestión es meterla


Un buen tiro puede acabar en tapón del contrario.

Si el básquet es lo tuyo, este es tu juego. Elige el equipo de la liga profesional española que quieras, y que gane el mejor, o sea, tú. A pie de pista, la mecánica es sencilla. Si tienes el balón, tienes que irlo pasando a tus compañeros hasta que consigas encestar. Si no lo tienes, sólo debes colocarte bien para hacer tapones o quitarle la pelota al contrario. El cambio de jugador se realiza de modo automático, por lo que sólo deberás preocuparte de encestar o defender. Parece sencillo, pero el equipo rival está muy "puesto".

SALTA SIN PARAR

Puedes jugar en dos modos. Uno es el de partida rápida, en la que escoges tu equipo y el del contrario. Sólo te queda seleccionar cuánto tiempo dura cada cuarto (entre 2 y 5 minutos). El otro modo es el de liga, en el que sí puedes elegir tu equipo y el tiempo de cada cuarto. Como es lógico, es el juego el que te asigna el rival. A partir de aquí, se trata de probar diferentes equipos y alineaciones distintas, hasta que poco a poco vayas ganando partidos. Con la práctica, la liga sólo puede ser tuya .

★★★★☆

GÉNERO: Cartas **DESARROLLADOR:** Living Mobile **WEB:** http://livingmobile.net

SOLITAIRE DELUXE

Un nuevo y variado Solitario

Por si no bastaba con un solitario, aquí viene otro, pero ahora desde Living Mobile. En este título, tienes distintos modos de juego con los que puedes ir apilando cartas. En primer lugar, si escoges el modo Klondike, el más típico, puedes elegir entre coger una o tres cartas. En ambos casos, tus mejores marcas quedarán registradas, siendo mejor marca aquella en la que consigas apilar las cartas en menos tiempo. Si tienes dudas, siempre puedes recurrir al tutorial que te enseñará a jugar en este modo.



Si no sabes cómo jugar, existe un tutorial que te ayudará.

También puedes jugar al modo Freecell, en la que todas las cartas están vueltas al revés y debes ordenarlas usando sólo 4 espacios libres como comodín. Este modo también tiene su tutorial y su registro de récords independiente.

El tercer modo es el Spider, tal vez el más complicado, al que puedes jugar con cartas de uno, dos o los cuatro palos. Éste no cuenta con tutorial, por lo que deberás espabilarte. Finalmente, puedes escoger las melodías que sonarán durante el juego e incluso la imagen de fondo. Vamos, un juego de cartas muy completo.



El modo Klondike es el más habitual.

★★★★☆

GÉNERO: Puzzles **DESARROLLADOR:** Wait4You **WEB:** www.wait4you.de

ANIMAL LAND

Cada oveja con su pareja



Pon a prueba tus conocimientos de nutrición animal.

Uno no puede echar un vistazo a *Animal Land* sin que le venga a la mente el mítico *Tetris*. Aunque está claro que en algo se parecen, sería un error juzgarlo como si de la enésima clonación de *Tetris* se tratara.

El juego sigue su propia lógica y no tardarás en dar con ella en cuanto reflexiones sobre el apasionante mundo de la nutrición animal. Si optas por la precaución, y revisas la opción Help, habrás ahorrado parte del camino. La dinámica no tiene nada de compleja. Desde la parte superior descienden bloques que bien pueden ser animales o comida. Tu objetivo es lograr que coincidan los bloques de animales con la comida que consumen. Para disfrutar del juego, antes tendrás que pasar por un pequeño aprendizaje hasta que te acostumbres a relacionar los minúsculos dibujitos de cada bloque con su significado. Cuando lo consigas, descubrirás que *Animal Land* es uno de esos juegos que sin saber cómo ni por qué, te mantienen pegado al móvil.

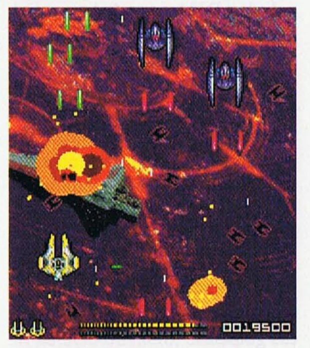
★★★½☆

GÉNERO: Plataformas **DESARROLLADOR:** THQ Wirelesss **WEB:** www.thqwireless.com

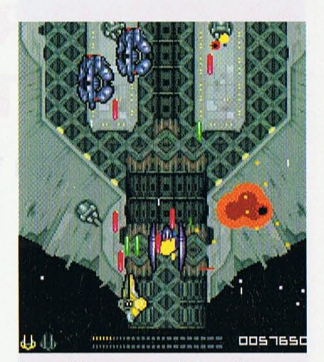
STAR WARS: BATTLE ABOVE CORUSCANT

Física de alucine

Uno de los episodios más apasionantes de la saga galáctica, y no nos referimos al Real Madrid, sino a la lucha estelar entre cazas X-Wing y TIE Fighter. Este título rememora esas batallas cargadas de épica. Pilotarás el caza de Anakin Skywalker en su camino hacia el planeta Jedi de Coruscant. Uno de los aspectos más llamativos del juego es la inclusión de misiones. Por ejemplo, deberás escoltar a la nave de Obi-Wan defendiéndola de los ataques de los cazas enemigos o destruir las torres de defensa de cruceros estelares. Tampoco faltan los objetos destinados a hacer más competitiva tu nave. Con ellos conseguirás mejorar tu armamento y rellenar el escudo protector. El juego cuenta con una presentación muy buena, tanto como sus gráficos. Además, los tonos característicos de la saga te acompañarán en tu viaje interplanetario. THQ Wireless ha puesto toda la carne en el asador con este título que va más allá de lo que se puede esperar de un mata marcianos.



Distintos objetos mejoran las prestaciones de tu nave.



Las misiones son de lo más variadas.

★★★☆☆

GÉNERO: Puzzles **DESARROLLADOR:** THQ Wireless **WEB:** www.thqwireless.com

STAR WARS: PUZZLE BLASTER

Cabezas poco pensantes

Este título emula al clásico de Taito *Puzzle Bobble*. Pero mientras allí se trataba de unir bolas de colores, THQ Wireless ha empleado las cabezas de los personajes de Star Wars. Cuando juntas tres o más, desaparecen. Así, sucesivamente, hasta dejar la pantalla limpia. Otra opción más sutil es borrar las líneas posteriores. Las cabezas que no están unidas a la parte superior de la pantalla se precipitan y desaparecen. Además de ver la cabeza que vas a lanzar, también sabrás cuál será el siguiente perolo que se situará en el disparadero. Eso facilita la estrategia. También puedes emplear los laterales del escenario para hacerlas rebotar. Encontrarás un variado número de personajes. Algunos de ellos, con opciones especiales. Existen dos modos de juego, avanzado y cazador. La diferencia es que en este último las filas se mueven desaparejando cabezas y complicándolo más. Pese a incorporar un modo multijugador online, es muy repetitivo.



Junta cabezas y verás cómo desaparecen.

★★☆☆☆

GÉNERO: Aventuras **DESARROLLADOR:** Handy Games **WEB:** www.handy-games.com

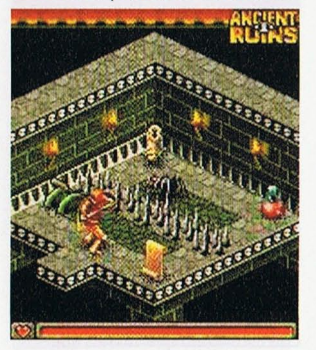
ANCIENT RUINS PART I THE CRYPT OF THE KING

La orden secreta te necesita

En este juego, o mejor dicho, en esta primera aventura de la serie *Ancient Ruins*, tienes que recuperar uno de los poderosos artefactos con los que la Orden Secreta pretende salvar al mundo. Pero antes deberás crear un héroe con el que jugar. Con este héroe irás acumulando puntos de experiencia a lo largo de toda la aventura, y cuando la superes, recibirás un código que podrás copiar para transmitir los puntos de experiencia obtenidos al siguiente juego de la serie *Ancient Ruins*.

En esta primera parte, la acción transcurre en una especie de castillo encantado. El personaje que manejas es un caballero armado con espada y escudo, y tus enemigos más fieros tienen varias patas peludas. Deberás sortear acertijos a modo de palancas y, además de eso, muy a menudo te verás transportado a una habitación distinta de la que te encontrabas. El suelo que se derrumba a tu paso es otra variante de las torturas que te obligarán a avanzar con cautela. Por fortuna, las pócimas te revitalizarán si has sido herido en el combate, y las armas que recojas aumentarán la eficacia de tus golpes.

★★★½☆



Trampas y arañas para que sucumbas a las primeras de cambio.

GÉNERO: Aventuras **DESARROLLADOR:** Handy Games **WEB:** www.handy-games.com

ANCIENT RUINS PART II THE HOLY SHRINE

Ya conoces el camino

En la segunda aventura de la serie *Ancient Ruins*, tienes que recuperar otro de los poderosos artefactos con los que la Orden Secreta puede salvar al mundo del mal. Si no tienes ninguna otra aventura de esta serie, puedes crear un héroe con el que jugar. En cambio, si ya eres experto en estas lides, no empieces de cero. Retoma el nombre y código de tu héroe. Sin embargo, si eres novato, podrás adquirir experiencia que, una vez termines la aventura, puedes traspasar a otros juegos de la saga *Ancient Ruins*.

Dentro de esta segunda parte, la acción sucede en las oscuras ruinas de un cementerio, en el que algunas tumbas han sido profanadas y los muertos campan a su aire. El personaje que controlas adquiere la forma de una heroína armada con un martillo de guerra. Tus más rabiosos enemigos serán lobos y zombis. En ocasiones, los lobos van asociados a zonas de fuerza. Los zombis pueden aparecer más de una vez en el mismo sitio, y no siempre van solos. Deberás acabar con ellos y luego huir a la siguiente zona, donde otros peligros y laberintos te esperan. Suerte.

★★★½☆



Los pergaminos te darán las pistas necesarias.

GÉNERO: Aventuras **DESARROLLADOR:** Handy Games **WEB:** www.handy-games.com

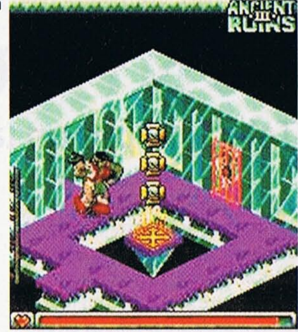
ANCIENT RUINS PART III CREPHISTORS TOWER

Para helarte la sangre

Tercera aventura de la serie *Ancient Ruins*, en la que de nuevo tienes que recuperar otro de los poderosos artefactos con los que la Orden Secreta puede salvar al mundo del mal. Ya sea con un nuevo héroe si es tu primera incursión en las aventuras de la serie *Ancient Ruins* o con un héroe cuya experiencia ha sido heredada de la que has conseguido amasar en las dos anteriores aventuras, en esta tercera parte de espera mucho movimiento.

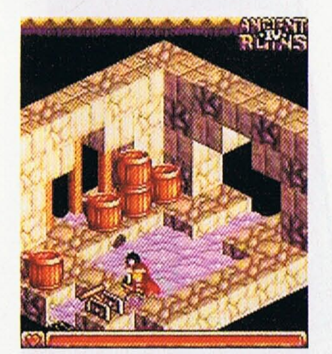
El escenario no es otro que un palacio de hielo, donde extrañas criaturas campan a sus anchas y por lo general custodian llaves, tesoros y otros objetos valiosos. Esta vez tu personaje es una especia de indigena armado con una maza de guerra, que por cierto, deberás usar bastante a menudo. Por lo general, hay bastantes habitaciones con bloques de hielo móviles, por lo que deberás desplazarte hasta llegar al sitio que desees alcanzar. Mucha escalera, y no pocos teletransportes a otras zonas colmarán esta aventura, con un buen equilibrio entre juego de plataformas y de acción. Salir adelante no es fácil, pero si lo intentas con experiencia extra, las cosas deberían serte más fáciles.

★★★½☆





Sí, eso es una águila y no le gustas ni un pelo.



Mira como desenfunda su sable para acabar con los enemigos.

GÉNERO: Aventuras **DESARROLLADOR:** Handy Games **WEB:** www.handy-games.com

ANCIENT RUINS PART IV THE CUP OF GREED

El final de tu odisea

La cuarta entrega de la serie Ancient Ruins persigue un objetivo idéntico al de las anteriores: recuperar el cáliz de la avidez. El escenario no es otro que el castillo del conde, de retiro temporal. Además, la guardia ha sido sustituida por extrañas criaturas. Encarnas a un caballero élfico armado con una daga. Los enemigos más usuales son ratas y soldados de la guardia, que deambulan de patrulla con un circuito fijo. Esto te permite evitar enfrentarte a ellos, y mejor así, porque son más fuertes que tú. En este nivel además te enfrentas a salas de pasillos estrechos, escaleras y puertas cuyas respectivas llaves se hallan ocultas en los más variopintos rincones. Si los soldados te capturan, irás de cabeza a una celda, y cuando te recuperes de tus heridas, te obligarán a luchar contra un gran roedor. Para que luego digan de la Santa Inquisición.

★★★½☆

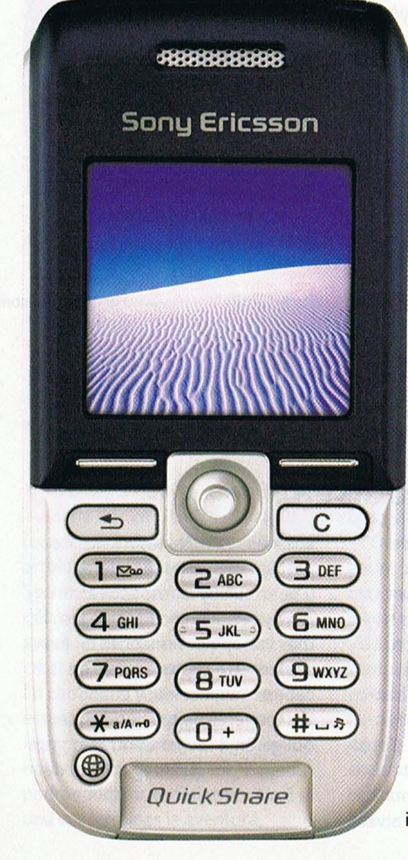
FABRICANTE: Sony Ericsson **PRECIO:** 150 € **WEB:** www.sonyericsson.com

SONY ERICSSON K300I

Teléfono por un lado, cámara por otro.

Terminal de doble frontal. Así es como Sony Ericsson define el diseño de su modelo K300i. La intención no es otra que presentarlo como un híbrido de, por un lado, teléfono y, por otro, cámara digital.

Como cámara el K300i permite capturar instantáneas de hasta 640 x 480 píxeles así como clips de vídeo de hasta 10 segundos de duración y con una resolución máxima de 176 x 144 píxeles. El usuario puede realizar sus tomas o grabaciones de la forma habitual —a través del menú en pantalla— o puede optar por sostener el terminal en posición horizontal y pulsar un botón dedicado que emula el botón de disparo de una cámara convencional.



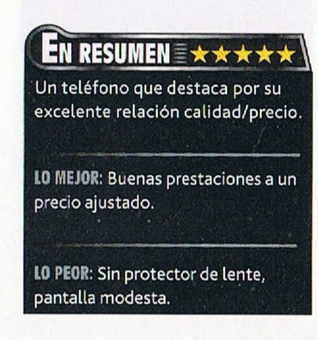
Por suerte, el fabricante ha dotado al K300i de suficiente memoria para no convertir esta prestación en algo fútil. Así, sus 12 MB de memoria interna permiten almacenar la nada desdeñable cifra de 500 tomas con una resolución VGA o 120 videoclips de 10 segundos.

Aunque muchas de sus prestaciones parecen más propias de un terminal de gama media, la pantalla del K300i sí es propia del segmento económico al que se orienta este modelo. No es ni mucho menos mala pero sus dimensiones y especificaciones son algo modestas. En este sentido, proporciona una resolución de 128 x 128 píxeles y una profundidad de 65.000 colores.

El teclado es convencional pero funcional y las teclas son precisas. Asimismo, situado en la parte inferior izquierda del teclado, encontramos un botón destinado exclusivamente a la activación del navegador WAP. Pero lo mejor es la palanca que, a nuestro entender, resulta más precisa que las soluciones basadas en una cruceta (especialmente a la hora de jugar). Y ya que hablamos de juegos, cabe decir que el K300i incluye dos títulos por defecto: *Darts* y *FiveStones*. Además, su soporte de la tecnología Java MIDP 2.0 lo hace compatible con una amplia variedad de títulos 2D y 3D.

Otras prestaciones de este modelo son la incorporación de un puerto IrDA (infrarrojos) y el soporte de mensajería SMS, MMS así como de correo electrónico.

Hay que reconocerle el mérito a Sony Ericsson por lanzar al mercado un teléfono tribanda dotado de una cámara de resolución VGA (640 x 480 píxeles) y 12 MB de memoria a un precio tan competitivo como 150 €. Sin duda, el K300i constituye una pieza muy suculenta que no pasará desapercibida entre los usuarios.



EN RESUMEN ★★★★★

Un teléfono que destaca por su excelente relación calidad/precio.

LO MEJOR: Buenas prestaciones a un precio ajustado.

LO PEOR: Sin protector de lente, pantalla modesta.

FABRICANTE: Motorola **PRECIO:** 349 € **WEB:** www.motorola.es

MOTOROLA E1000

Mucho que ofrecer

Si hay algo del E1000 que llame la atención es su llamativa y poco convencional apariencia en la que destacan el elegante teclado y la amplia pantalla. Su refinado aspecto contrasta, sin embargo, con un peso bastante contundente (140 gramos) y unas dimensiones (114 x 52 x 23 mm) más propias de un terminal *smartphone*.

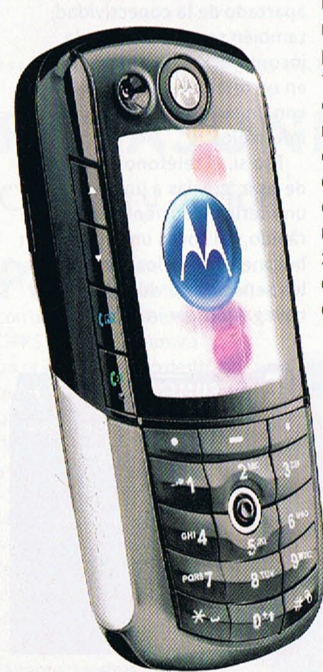
Sin embargo, el E1000 no es un teléfono inteligente, sino un terminal tribanda preparado tanto para operar con redes UMTS como con GSM.

Uno de los elementos destacados de este modelo es la pantalla TFT que incorpora. Con sus 36 x 45 mm, no sólo ocupa más de la mitad del frontal del teléfono sino que, además, ofrece una resolución de 240 x 320 píxeles y una profundidad de 262.000 colores.

A ambos lados de la pantalla se ubican ocho botones para acceder directamente a una serie de funciones destacadas, entre las que se encuentran: realizar o responder a llamadas, navegar por Internet con WAP, activar la cámara o iniciar una videoconferencia.

La cámara integrada, cómo no, constituye otra de las prestaciones estrella de este terminal. El E1000 cuenta con una cámara de 1,2 megapíxeles preparada para capturar tanto imágenes fijas de hasta 1.024 x 1280 píxeles como videoclips con una resolución máxima de 176 x 144 píxeles. Además del objetivo de la parte posterior, el fabricante ha dispuesto en el frontal una lente especialmente ideada para el servicio de videoconferencia. Otros complementos de la cámara son el led de iluminación de refuerzo así como la función de zoom digital 8x.

En el apartado de sonido, debemos aplaudir la implementación de altavoces estéreo con función seudoenvolvente, capaces de recrear sonido 3D con un buen nivel de detalle.



El teclado alfanumérico, por su parte, contribuye a otorgar al E1000 ese aspecto elegante y distinguido. El tamaño generoso de las teclas permite un accionamiento preciso, excepto cuando accionas las teclas colindantes con el stick de control.

Al extraer la tapa posterior, encontramos una batería de 810 mAh de Ión-Litio que proporciona una autonomía próxima a las dos horas en modo conversación. Asimismo, al retirar la batería, se descubre la ranura para colocar la tarjeta UICC o SIM así como el emplazamiento de la minúscula tarjeta de memoria TransFlash (la que se adjunta de serie con el teléfono proporciona 64 MB de memoria).

Otras características destacables son la función de reproducción de archivos MP3. Asimismo el terminal es compatible con GPRS (clase 10), Bluetooth, AGPS y Java MIDP 2.0. Además, funciona con mensajes SMS, EMS y MMS.



EN RESUMEN ★★★★★

Un teléfono especialmente adecuado para redes UMTS.

LO MEJOR: La pantalla TFT.

LO PEOR: Peso y dimensiones excesivos.

FABRICANTE: LG **PRECIO:** Precio 499 € (Plan Estrella Telefónica) **WEB:**www.lge.com

LG U8150

El todoterreno de LG

El U8150 es el primer terminal con tecnología UMTS que la compañía coreana LG lanza en nuestro país.



Exclusivo de Telefónica MoviStar, este teléfono deriva del modelo U8100 aunque, a diferencia de aquel, incorpora dos pantallas en color y una batería de mayor capacidad.

El U8150 presenta un diseño bivalvo y su filosofía dual le permite operar tanto en redes GSM como en UMTS. Así, este modelo es compatible tanto con los servicios actualmente ofrecidos por las redes UMTS como aquellos disponibles para GSM/GPRS: WAP 2.0, MMS, EMS, SMS, correo electrónico y descarga de contenidos (fotos, vídeo, juegos Java).

La pantalla externa con tecnología CSTN cuenta con una resolución de 96 x 64 píxeles y 65.000 colores, suficiente para visualizar información sobre llamadas entrantes, así como la hora, la fecha o el estado de la batería.

Al desplegar el teléfono accedemos a la amplia pantalla interior del U8150. Su tecnología TFT, una resolución de 176 x 220 píxeles y 262.000 colores garantizan, sin duda, una buena visualización de menús y contenidos multimedia.

Dado que su compatibilidad con la telefonía de tercera generación lo habilita para ofrecer servicios tales como la videoconferencia, el U8150 integra una cámara VGA con sensor CMOS, que además es capaz de rotar 180º. Con dicha cámara resulta posible tomar asimismo instantáneas y capturar clips de vídeo. Pese a todo, su resolución VGA resulta algo limitada, considerando la proliferación de terminales 3G con cámaras de, al menos, un megapíxel.

Desgraciadamente, no es esta la única limitación del U8150. Así, por ejemplo, dispone de 64 MB pero no habilita ninguna ranura para tarjetas que permita ampliar la memoria. Además, la autonomía de poco más de dos horas en modo conversación no es para tirar cohetes . En el apartado de la conectividad, también se echa en falta la incorporación de Bluetooh en un teléfono que sí cuenta con un puerto USB y otro de infrarrojos.

Eso sí, el teléfono es fácil de usar, gracias a un menú con una serie de opciones de acceso rápido, así como un teclado con botones dedicados para activar los servicios de videollamada y navegación por internet.

EN RESUMEN ★★★★★

Telefónica MoviStar nos propone un teléfono preparado para redes.

LO MEJOR: Modo dual y pantalla principal.

LO PEOR: Relación precio/prestaciones.

FABRICANTE: Samsung **PRECIO:** 159 € **WEB:** www.samsung.es

SAMSUNG SGH-X480

A la mínima expresión

El Samsung SGH-X480 es un teléfono tribanda con antena interna y forma de concha (bivalvo) destinado al segmento económico y a usuarios que anteponen a las prestaciones la comodidad que supone llevar un teléfono de peso ínfimo (75 gramos) y reducidas dimensiones.

El X480 es prácticamente idéntico al modelo X460 aunque, para reducir costes, ha prescindido de la segunda pantalla externa y en su lugar ha emplazado una pieza de plástico con el logo de la marca.



El teclado está organizado en tres columnas y, además, se incluye un botón lateral que permite ajustar el volumen de diversos sonidos del teléfono.

Las medidas para reducir el coste de este modelo también afectan a su pantalla interna, que ofrece 65.000 colores, una resolución de 128 x 160 píxeles y unas discretas dimensiones. Por otra parte, este teléfono cuenta con 9 MB de memoria interna que el usuario deberá administrar sabiamente.

El SGH-X480 es compatible con el sistema GPRS clase 10, permite acceder a redes WAP y ofrece la posibilidad de enviar o recibir mensajes multimedia MMS.

EN RESUMEN ★★★★★

Un teléfono, más atractivo por su diseño que por sus funciones.

LO MEJOR: Peso y dimensiones reducidos
Batería en tapa posterior.

LO PEOR: Prestaciones algo limitadas.

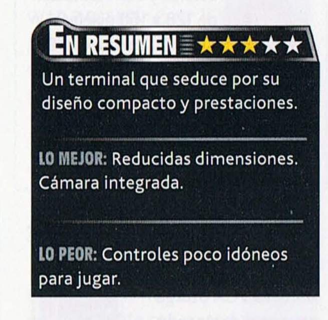
FABRICANTE: Panasonic **PRECIO:** Precio 209 € **WEB:** www.panasonic.es

PANASONIC X500

Cámara y acción

Panasonic quiere tentar a los usuarios de telefonía móvil con un terminal tribanda GSM/GPRS dotado de cámara VGA y un práctico formato deslizante que permite desplegar u ocultar el teclado. La cámara dispone de un sensor CMOS y permite tanto tomar instantáneas como capturar videoclips MJPEG de hasta 10 segundos. Además, junto a la lente, incorpora una fuente de iluminación de refuerzo destinada a compensar las condiciones de luz adversas durante nuestras tomas.

Por otro lado, su única pantalla LCD TFT de 65.000 colores se encarga tanto de hacer las funciones de visor de la cámara como de mostrar (de dos formas distintas, por cierto) el menú de opciones. En el apartado de servicios cabe destacar su compatibilidad con la mensajería multimedia MMS, a través de la que los usuarios pueden enviar fotos además de texto. A su vez, el soporte a la tecnología Java MIDP 2.0 permite descargar juegos Java más sofisticados a pesar de que el X500 sólo asigna 0,75 MB para aplicaciones Java de los ya de por sí escasos 3,75 MB de que dispone. Debemos destacar, asimismo, la presencia de un puerto USB y la disposición de SMS y WAP 2.0. Además, incluye 10 melodías polifónicas de 40 tonos y dos juegos preinstalados (Exciting Tennis y Reversi).



GAMA ECONÓMICA

Hasta 199 €

Estos móviles suelen ofrecer un buen número de prestaciones a precios asequibles. Suelen disponer de cámara digital, pantallas de 65.000 colores y de unos 4 MB de memoria.

Alcatel One Touch 735 — 135 €

Este teléfono móvil tribanda ofrece a un precio comedido un buen número de prestaciones entre las que destaca una pantalla de 65.000 colores y una cámara digital VGA que captura tanto instantáneas como clips de vídeo. Es un terminal compatible con Java MIDP 2.0 cuenta, además, con 2 MB de memoria para descargar juegos y aplicaciones Java.

Mitsubishi m342i — 180 €



Entre las virtudes del M342i cabe destacar su pantalla de 262.144 colores y 128 x 160 píxeles, la cámara digital VGA y una memoria que permite almacenar hasta 5 MB de datos. Además, la autonomía en conversación es de unas 5 horas. En lo que a juegos se refiere, el dispositivo incorpora de serie dos títulos e incluye la tecnología DoJa para realizar descargas.

Samsung SGH-X480 — 159 €

Este modelo es un teléfono tribanda con antena interna y forma de concha (bivalvo). De peso (75 gramos) y dimensiones reducidas, incluye una discreta pantalla interna UFB, que ofrece 65.000 colores y una resolución de 128 x 160 píxeles. Además, cuenta con 9 MB de memoria interna y es compatible con GPRS clase 10, WAP y mensajería multimedia MMS.



Nokia N-Gage QD — 149 €

La última versión de esta notable consola portátil es compatible con juegos Java y dispone de títulos exclusivos. Asimismo, permite partidas multijugador a través de Bluetooth o mediante el servicio N-Gage Arena. Con la N-Gage también es posible la navegación xHTML así como la gestión del correo electrónico. Con la nueva rebaja de precio es aún más atractiva.



Samsung SGH-E330 — 100 €

El terminal bivalvo con forma ovalada de Samsung viene equipado con una cámara digital VGA con flash, una antena interna y dos pantallas. Tras la pantalla exterior de 96 x 96 píxeles, se esconde otra de 128 x 160 píxeles y 65.000 colores. Este modelo ofrece, además, 9 MB de memoria, compatibilidad con MMS, GPRS, WAP 2.0 y dos juegos precargados.

Sendo S600 — 100 €

Este terminal con cámara VGA otorga un papel destacado a la toma de instantáneas y, por ello, proporciona funciones avanzadas mediante las que el usuario puede controlar el brillo, el balance de blancos o el envío instantáneo de las fotos. Aparte de esto, cuenta con una pantalla de 128 x 128 píxeles y 65.000 colores e incorpora 4 MB de memoria.

Sony Ericsson K300i — 150 €

Este terminal triplebanda destaca por su compatibilidad con SMS, EMS, MMS y su capacidad para enviar correo electrónico. Además de estas características, el modelo integra una cámara VGA así como una pantalla de 65.000 colores. Cuenta con 12 MB de memoria interna y permite la descarga de juegos en 3D y de aplicaciones Java, gracias a su soporte de MIDP 2.0.



Panasonic X100 — 119 €

Hoy en día, no hay teléfono móvil que se precie que no incorpore una cámara y el modelo X100 de Panasonic no quiere ser menos. Las principales virtudes del X100 son su cámara digital con tecnología CMOS CIF, una pantalla TFT de 65.536 colores, navegador WAP 2.0, SMS y MMS (mensajeria multimedia), así como su compatibilidad con GPRS de clase 4.

GAMA MEDIA

De 200 € a 399 €

Los teléfonos de esta franja de precios se diferencian de los modelos más económicos por equipar pantallas de mayor resolución, cámaras con mejores sensores y funciones avanzadas.

MOTOROLA V980

(Con Vodafone) 299 €

Este modelo exclusivo de Vodafone permite acceder por poco dinero a la tecnología UMTS. Cuenta con cámara digital con capacidad para capturar imágenes y clips de vídeo y dispone además de una pantalla con una resolución de 176 x 220 píxeles y 64.000 colores. Por último, combina 5 MB de memoria interna con los 32 MB de la tarjeta de memoria incluida.

MOTOROLA E398 330 €



Un móvil de diseño desenfadado que integra dos altavoces capaces de emular sonido 3D. El terminal reproduce música MP3, cuenta con tecnología Bluetooth y sincronización USB, cámara fotográfica de 0,3 megapíxeles y flash así como una pantalla a color de generosas dimensiones. Además, el terminal se acompaña con una tarjeta de memoria TransFlash de 64 MB.

NOKIA 3200 200 €

Este tribanda lleva dos juegos precargados de serie y permite descargar otros títulos mediante tecnología Java. La pantalla de 128 x 128 píxeles sólo representa 4.096 colores y tampoco destacan ni la cámara de 0,3 megapíxeles ni la exigua memoria de 1,1 MB. Pese a esas limitaciones, es compatible con GPRS, ofrece radio FM así como mensajería MMS.



PHILIPS 755 220 €



Este terminal cuenta con una funcional pantalla táctil de 65.000 colores e incluye además GPRS, aplicaciones para gestión de correo electrónico, mensajería multimedia y una cámara digital VGA. En lo que a juegos se refiere, contiene cuatro títulos precargados de serie y ofrece compatibilidad con las arquitecturas Java MIDP 2.0 y ExEn de In-Fusio.

PANASONIC X500 209 €

El X500 es un teléfono desplegable con GPRS, Java MIDP 2.0 y una cámara digital VGA con capacidad para capturar tanto instantáneas como clips de vídeo de hasta 10 segundos. Este modelo ofrece, además, mensajería multimedia (MMS), WAP 2.0, SMS, pantalla TFT LCD de 65.536 colores, memoria interna de 4 MB y hasta siete horas de autonomía en conversación.

SHARP GX-30 339 €

(con contrato Vodafone)

El terminal de Sharp viene equipado con una cámara de un megapíxel y flash de relleno. Junto a esto hay que destacar las opciones de Bluetooth e infrarrojos y la pantalla principal de 262.144 colores. A estas prestaciones se unen el reproductor de MP3 y la inclusión de una tarjeta de memoria SD de 8 MB. Asimismo, está preparado para la descarga de juegos Java.

SAGEM MYX-7 248 €

Un móvil con cámara que permite tomar instantáneas y capturar clips de vídeo de 128 x 96 píxeles a 15 cps. Dispone de 4 MB de memoria interna que no pueden ampliarse mediante tarjetas, una limitación importante teniendo en cuenta su capacidad para capturar vídeo. Su interfaz ofrece un manejo sencillo y la batería presenta una autonomia de 270 minutos de conversación.



SONY ERICSSON V800

(exclusivo de Vodafone) 499 €

Este teléfono móvil es compatible con cualquier red UMTS e incluye una cámara giratoria de 1,3 megapíxeles así como un flash. Además de la pantalla exterior, dispone de una pantalla TFT de 2,2 pulgadas y 262.000 colores. El terminal cuenta con un motor de juegos Java 3D e incorpora opciones para varios jugadores, ya sea online o mediante Bluetooth.

GAMA ALTA
Desde 400 €

En esta franja de precios encontramos modelos sofisticados, con un diseño impactante, funciones de agenda electrónica, cámaras de más de 1 megapíxel y una cantidad generosa de memoria.

LG G7200 — 500 €

Este tribanda con cámara y preparado para grabar audio AAC y vídeo MPEG-4 integra una pantalla con una resolución de 176 x 220 píxeles, 262.000 colores y capaz de rotar 270 grados. A sus especificaciones hay que añadir mensajería MMS, EMS y SMS, además de WAP 2.0 y GPRS. En lo que respecta a los juegos, este LG es sólo compatible con Java MIDP 1.0.



Motorola E1000 (con contrato Vodafone) — 499 €



La amplia pantalla de 240 x 320 píxeles y 262.000 colores brilla con luz propia en este terminal de Motorola de reducidas dimensiones. También destaca la cámara de 1,2 megapíxeles con zoom y flash, al igual que sus altavoces de sonido envolvente. En lo que respecta a la memoria, dispone de 19 MB que pueden ser ampliados mediante tarjetas de memoria.

Mitsubishi M340i — 400 €

Un teléfono bivalvo que destaca especialmente por su cámara de 1 megapíxel y sus dos pantallas. La interna mide 2 pulgadas y ofrece una resolución de 320 x 240 píxeles, además de 262.000 colores. La externa mide 1,5 pulgadas y proporciona 120 x 160 píxeles así como 65.000 colores. Viene de serie con 48 MB de memoria y es compatible con GPRS, WAP, MMS e Infrarrojos, aunque no Bluetooth.

Nokia 6630 — 475 €

Una de las características llamativas de este modelo 3G es que puede usarse en modo nocturno aunque también incorpora una cámara de fotos y vídeo de 1,3 megapíxeles. Su pantalla ofrece unos limitados 64.000 colores así como una resolución de 176 x 208 píxeles. Dispone, asimismo, de 10 MB de memoria interna, además de una tarjeta de memoria externa de 32 MB.

Sony Ericsson S700i — 450 €

Este tribanda de apertura giratoria permite hablar, capturar fotos y vídeo, escribir correo electrónico e, incluso, navegar por Internet. El S700 integra una cámara digital con un CCD de 1,3 megapíxeles y una pantalla TFT de 262.144 colores y 2,3 pulgadas. Es compatible con Memory Stick Duo, Bluetooth e Infrarrojos e incluye un motor de juegos 3D de Hi Corp.



Sendo X — 400 €

Este teléfono inteligente de Sendo ofrece una cámara de 0,3 megapíxeles con flash, una pantalla TFT con una resolución de 176 x 220 píxeles y 65.536 colores. Emplea un sistema operativo Symbian/Series 60, ofrece soporte para aplicaciones Java y dispone de una ranura para tarjetas de memoria SD/MMC. En cuanto a su autonomía, ofrece unas 7 horas de conversación.

Sony Ericsson P900 — 580 €

Este lujoso aunque también voluminoso modelo hace las funciones de teléfono y PDA. Utiliza el S.O. Symbian y cuenta con una pantalla táctil de 65.000 colores, una cámara de 0,3 modestos megapíxeles, tecnología Bluetooth, 16 MB de memoria y ranura MS Duo. La guinda se encarga de ponerla el excelente juego V-Rally que viene de serie con el terminal.



Siemens S65 — 430 €

Un teléfono tribanda con cámara de 1,3 megapíxeles capaz de capturar imágenes fijas y clips de vídeo en formato MPEG4. Tales datos pueden almacenarse en la tarjeta de memoria de 32 MB que se viene con el terminal. De este Siemens cabe destacar también la pantalla TFT de 132 x 176 píxeles y 65.000 colores así como la incorporación de tecnología Bluetooth.



¡Sólo 3,12€! IVA incl.

UBISOFT — También disponible en Xbox, Playstation 2, Game Cube y PC www.splintercell.com

Si eres de MoviStar descárgatelo en MoviStar emoción/videojuegos/portales juegos/gameloft
Móviles i-mode: MoviStar emoción/videojuegos/Gameloft

Para descargar un juego envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO PF65 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO PF65 al 5525.
Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.
O llama al 806 556 555** y sigue las instrucciones.
Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

(2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES
Alcatel One Touch 556, 565, 756, / LG C1100, C1200, C2200, F2100, L3100, Motorola C380, C385, C650, C651, E398, E550, T720, V3, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V620, V635, V980 / Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD / Panasonic X60 / Sagem My C5-2, My V55, My V65, My V75, My X5-2, MyX4, My X7 / Samsung D500, E310, E330, E630, E700, E800, E810, E820, X450, X460 / Sharp GX-10, GX-15, GX-20, GX-25, GX-30, Siemens A65, C55, C60, C65, CT65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M50, M55, M65, MC60, MT65, S65, SK65, SL55, SL65, S55, SX1 / Sony Ericsson F500i, K500, K508i, K700, S700, T610, T630, V800, Z500, Z600, Z1010. i-mode: Mitsubishi 341i; 342i; 430i; Nec 341i; 342i; Sagem SG341i; TSM30; TSM7 Games in the catalogue are not always available for all of the above-mentioned phones.

*El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc.(en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y eliminación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
**Vía 806: 1,06€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc.
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: Cualquier problema no dudes en llamar al 913496585 de lunes a viernes de 9:00 a 18:00 h ininterrumpidas.

Más juegos de calidad en gameloft
www.gameloft.com